

INSECTS

IN SPACE



Contents

English

Scenario.....	1
Controls.....	1
Gameplay	1
Score Panel	2
Credits	2

French

Scenario.....	3
Contrôles.....	3
Comment Jouer	3
Tableau de Score	4
Générique	4

German

Worum es Geht	5
Bedienung.....	5
Das Spiel	5
Punkte-Anzeige	6
Wer und Was.....	6

Italian

Soggetto	7
Controlli	7
Il Gioco.....	7
Tabella Punti	8
Titoli	8



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced, or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.



INSECTS IN SPACE

INSECTS IN SPACE

Atari ST/STE and Commodore Amiga

By Sensible Software



SCENARIO

Once upon a time, deep in the heart of Germany, there lived a big breasted angelic woman called Helen Bak.

Thousands of years later, long after she had passed away, Earth was invaded by a strange race of insects, intent on populating the planet. They had reached every corner of the world, but for this remote valley in the middle of Rhineland.

What happened was that the insects' deadly poison did not affect small babies in this area due to their diet of local grape juice, so they still survived. Saint Helen, arch-leader of the Motherhood, heard the distant impoverished cries of the poor babies from space and has travelled to Earth, in a last, desperate bid to 'save mankind'.

Equipped with her laser eyes, and your skill and judgement, you are to help St. Helen in her task to rid the planet of this awful insect menace.

CONTROLS

Control is by Joystick in port 2.

On the title screen:

FIRE

starts the game

In-game:

Keys

Action

P

pause the game

SPACE

smart bomb

Q

quit game

Joystick:

UP

ascend

DOWN

descend

RIGHT

fly right

LEFT

fly left

FIRE

laser-eyes/dust control

FIRE in short bursts activates Helen's laser-eyes.

FIRE button held down generates space-time continuum dust circle.

Enter dust circle with FIRE depressed to warp to the nearest Baby in distress.

Enter dust circle without FIRE depressed to access Extra Bonus Feature Capability.

When paused:

FIRE

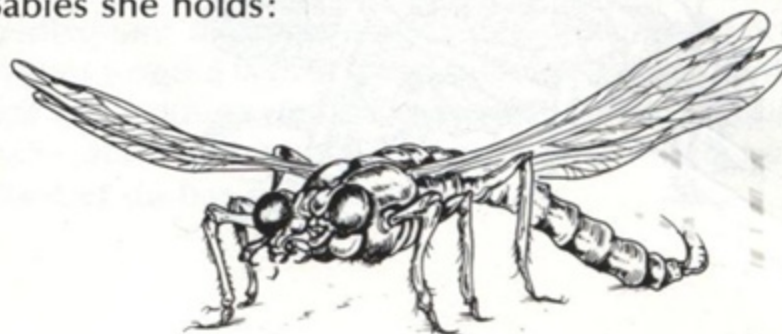
continue playing

GAMEPLAY

Saint Helen has to stop the Bees from grabbing the babies, taking them to a great height and dropping them to the ground and making a nasty mess on the floor. If she shoots a Bee while it is carrying a Baby, the Baby will fall to its death unless it is caught by Helen and returned safely to the ground. She has to return 'top' Babies to the top landscape surface and 'bottom' Babies to the bottom landscape. If she leaves the Bees to carry the Babies for too long they will drop the Babies to their death and also give birth to a fly in their excitement which will cause Helen extra hassle.

St. Helen has two weapons. One is her superb 'laser-vision' to combat the evil forces of the universe (use this by pressing FIRE for a short time). The second gift bestowed upon her by the Gods on High is the ability to conjure up a magical circle of space-time continuum dust (do this by holding down the FIRE button longer than usual). This will enable Helen to travel through space by continuing to hold down the FIRE button as she enters the dust circle.

St. Helen can be carrying more than one baby at a time, and if she has enough Babies at one time she can temporarily 'save' them by entering a dust circle without holding the FIRE button down, thereby keeping them out of the clutches of the evil insects (at least until another wave descends). At this time she is also gifted with Extra Bonus Feature Capability, dependent upon the number and combination of Top and Bottom Babies she holds:



	0	1	2	3	4	5
0	—	points	extra baby	bottom power	no bullets	—
1	points	extra baby	bottom power	shield	—	skip three levels
2	extra baby	top power	bomb	—	skip three levels	skip four levels
3	top	shield	—	skip three levels	skip four levels	skip five levels
4	no bullets	—	skip three levels	skip four levels	skip five levels	skip six levels
5	—	skip three levels	skip four levels	skip five levels	skip six levels	skip seven levels

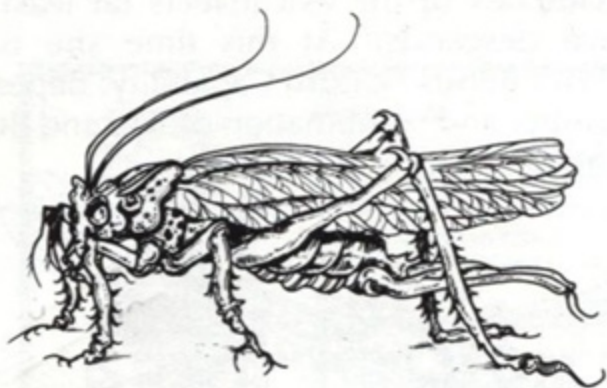


The bottom and top power comes in the form of an angelic cherub who fires an extra laser from their eyes giving Helen extra firepower.

SCORE PANEL

The score panel shows the following information:

- Score (top left corner)
- Lives left (bottom left corner)
- Anti bullets on indicator (to the right of lives left)
- Shields on indicator (to the right of 'Anti bullet')
- No shields left (to the right of 'shields on')
- Radar display (main display)
- Number of top babies carried (to the upper right of radar display)
- Number of bottom babies carried (to the lower right of radar display)
- Current extra bonus feature capability, if trade in selected (top right corner)
- Number of living babies left (bottom right corner)



CREDITS

Original design by Sensible Software.

Atari ST and Commodore Amiga versions by Dave Cantrell.

Graphics by Mark Jones.

Music by Thalion Software (Atari ST) and Maniacs of Noise (Commodore Amiga) from an original tune by Martin Galway.

Produced by Paul Chamberlain

© Hewson Consultants Ltd., 1991.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire.





INSECTS IN SPACE

INSECTES DE L'ESPACE
Atari ST/STE et Commodore Amiga
par Sensible Software



SCENARIO

Il était une fois une femme angélique, à l'énorme poitrine qui s'appelait Helen Bak et qui vivait au cœur de l'Allemagne.

Des millénaires plus tard, bien longtemps après qu'elle eût disparu, la Terre fut envahie par une race étrange d'insectes dont l'intention était de peupler la planète. Ils avaient atteint tous les coins du monde, sauf cette vallée lointaine au centre de la Rhénanie.

En fait, ce qu'il était arrivé, c'était que le poison mortel des insectes n'avait aucun effet sur les nourrissons de cette région, grâce à leur diète de jus de raisin local, et donc, malgré tout, ils restaient en vie. Saint Helen, Cheftaine de toutes les mères, entendit de l'espace, les pleurs lointains et pitoyables de pauvres bébés et se rendit sur Terre pour essayer de 'sauver' l'humanité par un effort ultime et désespéré.

Muni de ses yeux-laser, de ton adresse et de ton jugement, tu dois aider St Helen dans sa tâche qui est de débarrasser la planète de cette terrible plaie d'insectes.

CONTROLES

Contrôle par joystick dans le port d'accès 2

Page de titre:

TIR

Début le jeu

Pendant le jeu:

Touches

Actions

Joystick:

Haut

Bas

Droite

Gauche

TIR



Monter

Descendre

Voler à droite

Voler à gauche

Contrôle les yeux-laser/
la poussière

TIR par petites rafale, active les yeux-laser de Helen.
TIR appuyer longuement sur le bouton pour produire le cercle de poussière dans la ligne espace-temps.

Entrer dans le cercle de poussière en appuyant sur le bouton TIR pour voler vers le bébé en détresse le plus proche.

Entrer dans le cercle de poussière sans appuyer sur le bouton TIR pour accéder à la Capacité de Bonus Supplémentaire.

Quand sur Pause:

Appuyer sur TIR pour reprendre le jeu.

COMMENT JOUER

St Helen doit empêcher les Abeilles de saisir les bébés, de les emmener très haut dans le ciel, et de les laisser tomber à terre, ce qui ferait beaucoup de dégâts partout. Si elle tire sur une Abeille pendant qu'elle porte un bébé, le bébé s'écrasera à moins d'être attrapé par Helen et ramené au sol sain et sauf. Elle doit rendre les bébés 'du haut' au paysage du haut et les bébés 'du bas' au paysage du bas. Si elle laisse les Abeilles porter les bébés trop longtemps, celles-ci les lâcheront et ils iront s'écraser, et qui plus est, dans leur agitation, elles donneront naissance aussi à une mouche, ce qui créera de nouveaux problèmes à Helen.

St Helen a deux armes. L'une est la superbe 'vision laser' pour combattre les forces mauvaises de l'univers (pour s'en servir appuyer un peu sur TIR). Le deuxième don, accordé par les Dieux tout-puissants, est son pouvoir de conjurer un cercle magique de poussière dans la ligne espace-temps (pour cela, appuyer sur TIR plus longtemps que d'habitude). Cela permettra à Helen de voyager dans l'espace en continuant d'appuyer sur le bouton de TIR pendant qu'elle pénètre dans le cercle de poussière.

St Helen peut porter plus d'un bébé en même temps, et si elle a assez de bébés pour une fois, elle peut 'les mettre à côté' temporairement en entrant dans un cercle de poussière sans appuyer longtemps sur TIR, les protégeant ainsi des pattes des mauvais insectes (au moins jusqu'à la prochaine nuée). A ce moment-là elle est aussi douée de la Capacité de Bonus Supplémentaire, suivant le nombre et la combinaison de bébés du haut et du bas qu'elle détient.

	0	1	2	3	4	5
0	–	points	bébé en plus	force du bas	pas de balles	–
1	points	bébé en plus	force du bas	écran	–	saute trois niveaux
2	bébé en plus	force du haut	bombe	–	saute trois niveaux	saute quatre niveaux
3	force du haut	écran	–	saute trois niveaux	saute quatre niveaux	saute cinq niveaux
4	pas de balles	–	saute trois niveaux	saute quatre niveaux	saute cinq niveaux	saute six niveaux
5	–	saute trois niveaux	saute quatre niveaux	saute cinq niveaux	saute six niveaux	saute sept niveaux

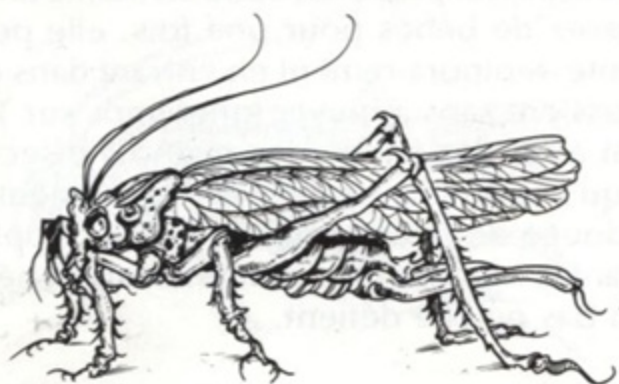


La force du Haut et du Bas a la forme d'un chérubin angélique qui lance un autre laser de ses yeux, donnant ainsi à Helen une force de tir supplémentaire.

TABLEAU DE SCORE

Le tableau de score affiche l'information suivante:

- (a) Score (en haut, à gauche)
- (b) Vies restantes (en bas, à gauche)
- (c) Indicateur anti-balles actives (à droite des vies restantes)
- (d) Indicateur écrans actifs (à droite des anti-balles)
- (e) Plus d'écrans (à droite des écrans)
- (f) Affichage de radar (affichage principal)
- (g) Nombre de bébés du haut transportés (en haut, à droite de l'affichage radar)
- (h) Nombre de bébés du bas transportés (en bas, à droite de l'affichage radar)
- (i) Capacité actuelle de Bonus Supplémentaire, si échange est sélectionné (en haut, à droite)
- (j) Nombre de bébés vivants restants



GENÉRIQUE

Création originale par Sensible Software.

Versions Atari ST et Commodore Amiga par Dave Cantrell.

Graphiques par Mark Jones.

Musique par Thalion Software (Atari ST) et Maniacs of Noise (Commodore Amiga) d'après un air original par Martin Galway.

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1991.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent en aucun cas être reproduits en partie ou dans leur totalité sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité ne sera acceptée pour des erreurs éventuelles.

Notre ligne de conduite demande une constante amélioration. Par conséquent nous réservons le droit de modifier tout produit sans notification.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire.





INSECTS IN SPACE

INSEKTEN IM WELTRAUM
Atari ST/STE und Commodore Amiga
Von Sensible Software



WORUM ES GEHT

Es war einmal . . . Tief im Herzen Deutschlands lebte eine vollbusige, engelsgleiche Frau namens Helen Bak. Tausende von Jahren später, lange nachdem sie gestorben war, wurde die Erde Opfer einer Invasion einer merkwürdigen Rasse von Insekten, die den Planeten bevölkern wollten. Sie hatten jede Ecke der Welt erreicht, bis auf dieses abgelegene Tal im Rheinland. . .

Das tödliche Gift der Insekten hatte nämlich keine Wirkung auf die kleinen Babys in dieser Gegend, weil sie mit dem heimischen Traubensaft gefüttert wurden, was sie überleben ließ. Sankt Helena, die Erz-Führerin der Mutterschaft, hörte das schwache Weinen der armen Babys vom Weltraum aus und reiste zur Erde, um in einem letzten, verzweifelten Versuch 'die Menschheit zu retten'.

Ausgerüstet mit ihren Laser-Augen und Deiner Geschicklichkeit und Urteilskraft, sollst Du Sankt Helena helfen, die Erde von dieser schrecklichen Bedrohung durch die Insekten zu befreien . . .

BEDIENUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 2 kontrolliert.

Auf dem Titelschirm:

FEUER startet das Spiel

Im Spiel:

Tasten Aktion

P Spielpause

LEERTASTE

Q Spielende

Joystick:

AUF höher

AB niedriger

RECHTS fliege nach rechts

LINKS fliege nach links

FEUER steuert Laser-Augen/Staub

FEUER in kurzen Stößen aktiviert Helenas Laser-Augen. FEUER-Knopf gedrückt halten erzeugt den Raum-Zeit Staubkreis.



Fliege mit gedrücktem FEUER-Knopf in den Staubkreis, und Du gelangst zum nächsten Baby in Gefahr.

Fliege ohne gedrückten FEUER-Knopf in den Staubkreis, und Du kannst um Extra-Bonus spielen.

Bei Spielpause:

FEUER weiterspielen



DAS SPIEL

Sankt Helena muß die Bienen daran hindern, sich die Babys zu greifen, sie auf große Höhe zu fliegen und dann auf die Erde fallen zu lassen, was den Boden ekelhaft dreckig macht. Wenn sie eine Biene abschießt die ein Baby trägt, fällt das Baby zu Tode, falls es nicht von Helena aufgefangen und sicher zum Boden gebracht wird. Sie muß die 'oberen' Babys auf die hohe Ebene der Landschaft und die 'unteren' Baby auf die niedrige Ebene der Landschaft zurückbringen. Wenn sie die Bienen für zu lange Babys tragen läßt, lassen sie die Babys zu Tode fallen und bringen in ihrer Erregung eine Fliege zur Welt, die Helena Extraprobleme schafft.

Sankt Helena hat zwei Waffen. Eine ist ihre wunderbare Laser-Sicht, mit der sie die bösen Kräfte des Universums bekämpft (Du kannst sie verwenden, indem Du FEUER in kurzen Stößen drückst). Die zweite Begabung, die ihr von den Göttern der Höhe verliehen worden ist, ist die Fähigkeit, einen magischen Kreis von Raum-Zeit Staub heraufzubeschwören (tue dies, indem Du den FEUER-Knopf länger als gewöhnlich gedrückt hältst). Hiermit kann Helen durch den Raum reisen, wenn Du den FEUER-Knopf weiter gedrückt hältst, nachdem sie in den Staubkreis eingeflogen ist.

Sankt Helena kann mehr als ein Baby gleichzeitig tragen, und wenn sie genug Babys zusammen hat, kann sie sie zeitweise 'retten', indem sie in einen Staubkreis einfliegt, ohne den FEUER-Knopf gedrückt zu halten, wodurch sie außer Reichweite der Klauen der bösartigen Insekten gebracht werden (zumindest bis eine neue Angriffswelle herunterkommt). Jetzt hat sie auch die Gabe, Extra-Bonus zu machen, je nach Anzahl und Kombination von oberen und unteren Babys, die sie trägt:

	0	1	2	3	4	5
0	–	–	Extra-Baby	Untere Kraft	Keine Kugeln	–
1	Punkte	Extra-Baby	Untere Kraft	Schild	–	Springe drei Niveaus
2	Extra-Baby	Obere Kraft	Bombe	–	Springe drei Niveaus	Springe vier Niveaus
3	Obere Kraft	Schild	–	Springe drei Niveaus	Springe vier Niveaus	Springe fünf Niveaus
4	Keine Kugeln	–	Springe drei Niveaus	Springe vier Niveaus	Springe fünf Niveaus	Springe sechs Niveaus
5	–	Springe drei Niveaus	Springe vier Niveaus	Springe fünf Niveaus	Springe sechs Niveaus	Springe sieben Niveaus

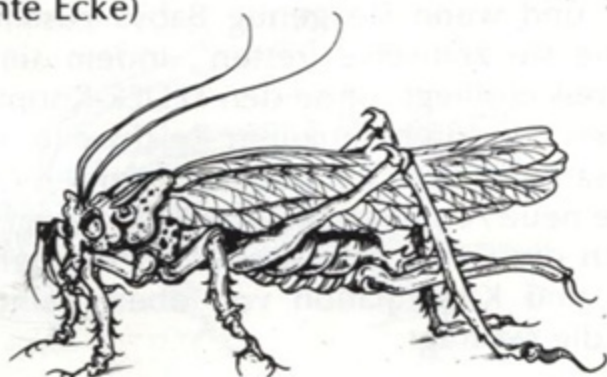


Obere und untere Kraft kommen in der Gestalt cherubinischer Engel, die einen Extra-Laser aus ihren Augen feuern und damit Helena mehr Schußkraft verleihen.

PUNKTE-ANZEIGE

Die Punkte-Anzeige enthält folgende Informationen:

- (a) Punkte (obere linke Ecke)
- (b) Noch verfügbare Leben (untere linke Ecke)
- (c) Anti-Kugeln aktiv Anzeige (rechts von verfügbaren Leben)
- (d) Schilde aktiv Anzeige (rechts von Anti-Kugeln)
- (e) Keine Schilde mehr (rechts von Schilde aktiv)
- (f) Radar-Schirm (Haupt-Anzeige)
- (g) Anzahl von getragenen oberen Babys (oben rechts im Radar-Schirm)
- (h) Anzahl von getragenen unteren Babys (unten rechts im Radar-Schirm)
- (i) Gegenwärtige Extra-Bonus Möglichkeit, wenn Handeln gewählt ist (obere rechte Ecke)
- (j) Anzahl restlicher noch lebender Babys (untere rechte Ecke)



WER UND WAS

Original-Design von Sensible Software.

Atari ST und Commodore Amiga Versionen von Dave Cantrell.

Grafik von Mark Jones.

Musik von Thalion Software (Atari ST) und Maniacs of Noise (Commodore Amiga) unter Verwendung einer Original-Melodie von Martin Galway.

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1991.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch teilweise auf irgendeine Weise ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für irgendwelche Fehler übernommen.

Wir bemühen uns ständig um Verbesserung. Daher behalten wir uns das Recht vor, jedes unserer Produkte ohne Vorankündigung zu ändern.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire.





INSECTS IN SPACE

INSETTI NELLO SPAZIO

Per Atari ST/STE e Commodore Amiga
Edito dalla Sensible Software



SOGGETTO

Tanto, tanto tempo fa, nel cuore profondo della Germania, viveva una santa donna dal grande seno generoso chiamata Helen Bak.

Millenni dopo la sua morte, la Terra era stata invasa da una strana razza di insetti che, nel loro intento di popolare il pianeta, erano penetrati in ogni angolo del mondo, fatta eccezione per questa remota vallata nel cuore della Renania.

I pargoli di questa zona, immuni al mortale veleno degli insetti grazie alla dieta di succo delle uve locali, continuavano a sopravvivere. La Santa Elena, grande patrona delle Madri, uditi dal cielo i flebili pianti dei bambini, è tornata sulla Terra in un ultimo disperato tentativo di 'salvare la razza umana'.

Forte dei suoi occhi a raggi laser e delle tue abilità e capacità di giudizio, dovrai aiutare Sant'Elena a ripulire il pianeta da questa terribile piaga degli insetti.

CONTROLLI

Il controllo è mediante joystick nella porta 2.

Sulla videata titolo:

FUOCO

In gioco:
Tasti

P
BARRA
Q

Joystick:
SU
GIU'
DESTRA
SINISTRA
FUOCO

avvia il gioco

Azione

pausa
bomba intelligente
abbandona il gioco

sale
scende
vola a destra
vola a sinistra
occhi-laser/controllo
polvere

Rapidi colpi di FUOCO attivano gli occhi-laser di Elena. Il bottone di FUOCO schiacciato genera il cerchio di polvere del continuum spazio-temporale.

Entrando nel cerchio tenendo schiacciato FUOCO, voli sul più vicino Pargolo in pericolo.

Entrando nel cerchio senza tenere schiacciato FUOCO, accedi alla Funzione di Capacità con Premio Extra.

Premendo FUOCO durante la pausa, riprendi a giocare.

IL GIOCO

Sant'Elena deve impedire alle Api di afferrare i pargolotti e di portarli in alto da dove vengono poi scaraventati giù, facendo un sacco di sporco al suolo. Se spara alle Api mentre portano un Pargolo, questo precipita verso la morte, a meno che non venga preso al volo da Elena e portato a terra sano e salvo. I Pargoli 'alti' devono essere riportati sulla superficie alta del panorama, mentre quelli 'bassi' devono tornare su quella in basso. Se lascia che le Api portino i Pargoli troppo a lungo, queste il fanno precipitare a terra e nell'eccitazione danno alla luce una mosca che provoca altri fastidi a Elena.

Sant'Elena dispone di due armi. Una è la sua superba 'vista a laser' per combattere le forze maligne dell'universo (usala premendo rapidamente FUOCO). La seconda, elargita dagli Dei Superni, è la capacità di generare un cerchio magico di polvere spazio-temporale (per fare questo, tieni premuto FUOCO un po' più a lungo del solito). Questo permette ad Elena di viaggiare nello spazio, continuando a tenere premuto il bottone di FUOCO mentre entra nel cerchio di polvere.

Sant'Elena può portare più di un pargoletto alla volta e, se ne ha a sufficienza, può 'salvarli' temporaneamente entrando nel cerchio di polvere, senza tenere premuto il bottone di FUOCO, tenendoli quindi fuori dalle grinfie degli insetti maligni (per lo meno fino alla prossima ondata). A questo punto, essa è anche dotata di una Funzione de Capacità con Premio Extra, a seconda del numero e combinazione dei Pargoli Alti e Bassi che porta:



	0	1	2	3	4	5
0	-	punti	pargolo extra	potenza bassa	niente pallottole	-
1	punti	pargolo extra	potenza bassa	scudo	-	salta tre livelli
2	pargolo extra	potenza alta	bomba	-	salta tre livelli	salta quattro livelli
3	potenza alta	scudo	-	salta tre livelli	salto quattro livelli	salta cinque livelli
4	niente pallottole	-	salta tre livelli	salta quattro livelli	salta cinque livelli	salta sei livelli
5	-	salta tre livelli	salta quattro livelli	salta cinque livelli	salta sei livelli	salta sette livelli

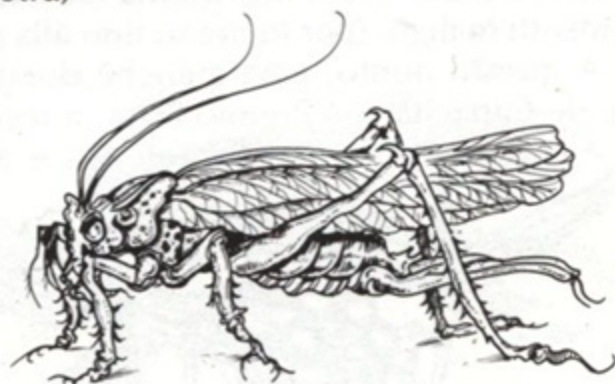


La potenza alta e bassa appare sotto forma di un angeli-co cherubino che spara raggi laser dagli occhi, dando così ad Elena una maggiore potenza di fuoco.

TABELLA PUNTI

La tabella punti indica quanto segue:

- (a) Punteggio (angolo alto a sinistra)
- (b) Vite rimaste (angolo basso a sinistra)
- (c) Indicatore Anti proiettili attivi (a destra delle vite rimaste)
- (d) Indicatore scudi attivi (a destra dell'Anti proiettili)
- (e) Scudi esauriti (a destra degli scudi attivi)
- (f) Schermo radar (schermo principale)
- (g) Numero di pargoli alti portati (in alto a destra sullo schermo radar)
- (h) Numero di pargoli bassi portati (in basso a destra sullo schermo radar)
- (i) Funzione capacità premio extra corrente, se è selezionato lo scambio (angolo destro in alto)
- (j) Numero di pargoli vivi rimasti (angolo basso a destra)



TITOLI

Disegno originale della Sensible Software.

Versioni Atari ST e Commodore Amiga di Dave Cantrell.

Grafica di Mark Jones.

Colonna sonora della Thalion Software (per Atari ST) e dei Maniacs of Noise (per Commodore Amiga) tratta da una composizione originale di Martin Galway.

Prodotto da Paul Chamberlain.

© della Hewson Consultants Ltd., 1991.

Il programma e i dati sono protetti da copyright e non possono essere riprodotti né in tutto né in parte, con qualsiasi mezzo, senza autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

La casa è impegnata in costanti miglioramenti, pertanto essa si riserva il diritto di apportare modifiche ai suoi prodotti senza obbligo di preavviso.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire.



